

Bedienungsanleitung

vtech®

Zubehör für



Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Tauche ein in die zauberhafte Welt von Cinderella! Begleite Cinderella auf ihrem Weg eine echte Prinzessin zu werden. Dabei muss Cinderella aufregende und erlebnisreiche Herausforderungen bestehen. Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im Abenteuer-Modus und im Lernspiel-Modus werden Lernthemen wie Buchstabieren, Zahlen und Zählen sowie Muster-Zuordnung, räumliches Denken und die Kreativität Ihres Kindes gefördert. Der 2-Spieler-Modus sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes. Mit dem neuen Sing-mit Modus kann Ihr Kind seine musikalischen Fähigkeiten gezielt und kreativ verbessern.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile®** Lernspiel Disneys Cinderella "Lernen im Märchenland"
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden. Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

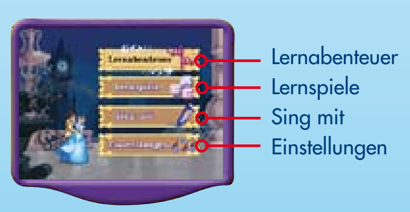
Die **V.Smile®** Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket mit Strom versorgt.

HAUPTEINSTELLUNGEN

1. Prüfen Sie zu Beginn, ob die **V.Smile®** Lernkonsole ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie die **V.Smile®** Lernspiel-Kassette fest in den Steckplatz und achten Sie darauf, dass die Vorderseite der Kassette zu Ihnen zeigt.
3. Schalten Sie Ihr Fernsehgerät ein.
4. Wählen Sie den Video- bzw. den AV-Kanal an Ihrem Fernsehgerät aus.
5. Durch das Drücken der Ein-Taste schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole ein. Als Erstes erscheint das **V.Smile®** Logo auf Ihrem Bildschirm. (Sollten Sie nach dem Einschalten der **V.Smile®** Lernkonsole kein Bild bekommen, so lesen Sie bitte genau die Bedienungsanleitung Ihres Fernseh- bzw. Videogeräts.)
6. Sie gelangen nun automatisch zum Hauptmenü des eingesteckten **V.Smile®** Lernspiels.

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Cinderella und ihre Freunde durch acht spannende Abenteuer.

Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel.

Sing-mit Modus:

Singen Sie zusammen mit Cinderella vier verschiedene Lieder.

Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um zwischen Musik und den Leben zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



Musik Ein: Wählen Sie im Menü Musik „Ein", so ist die Hintergrundmusik aktiviert.

Musik Aus: Wählen Sie im Menü Musik „Aus", so ist die Hintergrundmusik deaktiviert.

Normal: Wählen Sie „Normal", verfügen Sie über eine bestimmte Anzahl an Leben. Sind diese aufgebraucht, ist das Spiel vorbei.

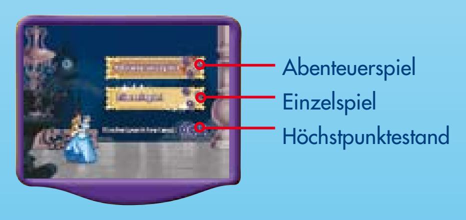
Unendlich: Wählen Sie „Unendlich", dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Grünes Häkchen: Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach unten zu dem grünen Häkchen und drücken Sie zur Bestätigung die OK-Taste.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Auswahl des Spielmodus im Lernabenteuer

Wenn Sie den Abenteuer-Modus gewählt haben, können Sie zwischen dem Abenteuerspiel und dem Einzelspiel wählen. Ebenso wird der Höchstpunktestand angezeigt.



Abenteuerspiel - Im Abenteuerspiel führt Sie Cinderella nacheinander durch acht unterschiedliche Abenteuerspiele.

Einzelspiel - Im Einzelspiel können Sie individuell eines der acht Abenteuerspiele auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen.

Höchstpunktestand - Ebenfalls wird hier der Höchstpunktestand angezeigt.

Wenn Sie das Abenteuerspiel gewählt haben, drücken Sie nun auf „Neues Spiel", um von Anfang an zu spielen oder drücken Sie auf „Weiter", um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Im Abenteuerspiel, Einzelspiel und in den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1 - Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2 - Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile®** Lernkonsole mit einem zweiten Joystick spielbar.



Weiter - Wenn Sie die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie die V.Smile® Lernkonsole/Pocket wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels „Weiter". Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket nicht unterbrochen wird.

Neues Spiel - Hier haben Sie die Möglichkeit, ein neues Abenteuerspiel zu beginnen.

Spielstart

* Für den Modus „Lernabenteuer” wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer” aus.
* Für den Modus „Lernspiele” wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele” aus.
* Für den Modus “Sing mit” wählen Sie bitte das Feld “Sing mit” aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort “√”. Wählen Sie “X”, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit “√” beantworten. Wählen Sie “X”, wird das Spiel fortgesetzt.

V.Link™ Verbindung

Wenn Sie den V.Link™ (separat im Handel erhältlich) an Ihre V.Smile® Lernkonsole anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: V.Link™ Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den V.Link™ zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den V.Linnk™ am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der V.Smile® Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den V.Link™ nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden.



Bonusspiele auf der V.Smile® Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den V.Link™ speichern, können Sie auf der V.Smile® Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.

Goldmünzen sammeln

Goldmünze

1. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 10 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
2. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 200 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
3. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 500 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
4. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 1300 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt:
Spiel 1: Mathe-Eis	Mathematik
Spiel 2: Formen-Brücke	Muster-Zuordnung
Spiel 3: Noten fangen	Musik
Spiel 4: Körner-Labyrinth	Räumliches Denken
Spiel 5: Backstube	Wortschatz und Zählen
Spiel 6: Schneiderei	Kreativität
Spiel 7: Wörter-See	Buchstabieren
Spiel 8: Balltanz	Räumliches Denken

Lernspiele	Lerninhalt:
Spiel 1: Wörter-Mauer	Buchstaben und Buchstabieren
Spiel 2: Körner-Mathe	Mathematik
Spiel 3: Essenskorb	Zuordnung von Lebensmitteln
Spiel 4: Musikspiel	Musiknoten

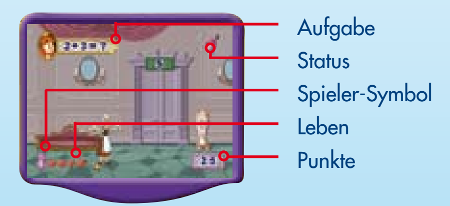
LERNABENTEUER

Lernabenteuer - Einzelspiel

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der acht Abenteuerspiele erleben. Wählen Sie das gewünschte Abenteuerspiel aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste.**

Lernabenteuer - Erklärung der Bildschirmanzeige

Während des Spiels wird Ihnen der aktuelle Spielstand angezeigt.



Aufgabe - hier wird die momentane Aufgabe angezeigt

Spieler - hier wird angezeigt, welcher Spieler momentan spielt

Status - hier wird der momentane Spielstand angezeigt

Leben - hier werden die aktuellen Leben angezeigt

Punkte - hier wird der aktuelle Punktestand angezeigt

Lernabenteuer - Abenteuerspiele

Einführung

Zu Beginn eines neuen Abenteuerspiels führt Cinderella in die Geschichte ein. Diese Vorgeschichte kann durch Drücken der **OK-Taste** übersprungen werden.

Prinzessinnen-Liste

Im Abenteuer-Modus wird nach jedem Spiel die Prinzessinnen-Liste gezeigt. Wenn alle Aufgaben auf der Liste abgehakt worden sind, kann Cinderella eine echte Prinzessin werden.



Mathe-Eis



Spielverlauf

Cinderella soll Eis zu ihrer Stiefmutter und ihren Stiefschwestern bringen. Hilf Cinderella, durch Lösen von Mathe-Aufgaben das Eis in den richtigen Raum zu tragen. Beeilung! Das Eis schmilzt!

Lerninhalt: Mathematik

★ **Leicht:** Lösen von Mathe-Aufgaben im einstelligen Zahlen-Bereich

 **Schwer**: Lösen von Mathe-Aufgaben im ein- und zweistelligen Zahlen-Bereich

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - Cinderella läuft nach oben
unten - Cinderella läuft nach unten
links - Cinderella läuft nach links
rechts - Cinderella läuft nach rechts
OK-Taste - Auswahl und Öffnen der Tür

Formen-Brücke



Spielverlauf

Die Hühner müssen Brücken überqueren, um nach Hause zu kommen. Die Brücken haben allerdings einige Löcher. Hilf Cinderella die Hühner über den Fluss zu bringen, indem die Löcher mit der passenden Muster-Reihenfolge repariert werden.

Lerninhalt: Muster-Zuordnung

★ **Leicht:** Pro Frage werden 3 Muster zur Auswahl gestellt

★★ **Schwer:** Pro Frage werden 4 Muster zur Auswahl gestellt

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - wird nicht benötigt
unten - wird nicht benötigt
links - bewegt den Cursor nach links
rechts - bewegt den Cursor nach rechts
OK-Taste - Auswahl des Musters

Noten fangen

Spielverlauf

Cinderella liebt es zu singen! Bewege den Zauberstab, um die Noten zu fangen, so dass Cinderella ein Lied singen kann.

Lerninhalt: Musik

★ **Leicht:**	Hier müssen wenige Noten für ein Lied eingesammelt werden
★★ **Schwer:**	Hier müssen viele Noten für ein Lied eingesammelt werden

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben	-	der Zauberstab wird nach oben bewegt
unten	-	der Zauberstab wird nach unten bewegt
links	-	wird nicht benötigt
rechts	-	wird nicht benötigt
OK-Taste	-	der Zauberstab blitzt auf

Körner-Labyrinth



Spielverlauf

Oh nein! Karli hat sich im Garten verirrt und sucht nun den Weg nach Hause! Hilf ihm den richtigen Weg zu finden, indem er den Maiskörnern folgt und diese auch einsammelt. Cinderella gibt Tipps in welche Richtung zu gehen ist.

Lerninhalt: Räumliches Denken

★ **Leicht:**	Die gesuchte Richtung wird angezeigt
★★ **Schwer:**	Die gesuchte Richtung wird nur kurz angezeigt

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben	- Karli geht nach oben
unten	- Karli geht nach unten
links	- Karli geht nach links
rechts	- Karli geht nach rechts
OK-Taste	- Karli hüpft

Backstube



Spielverlauf

Hilf Cinderella einen Kuchen für ihre Freunde, die Mäuse, zu backen. Such einen Kuchen aus, hilf mit die richtige Menge an Zutaten auszuwählen und verziere dann den Kuchen.

Lerninhalte: Worschatz und Zählen

★ **Leicht:** Es müssen weniger Zutaten ausgewählt werden

★★ **Schwer:** Es müssen mehr Zutaten ausgewählt werden

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - bewegt den Cursor nach oben
unten - bewegt den Cursor nach unten
links - bewegt den Cursor nach links
rechts - bewegt den Cursor nach rechts
OK-Tast - Bestätigung der Auswahl

Schneiderei



Spielverlauf

Cinderella benötigt ein Kleid für den königlichen Ball. Wähle ein Kleid deiner Wahl aus und verziere es mit Accessoires.



Lerninhalt: Kreativität

Keine Unterschiede in den Schwierigkeitsstufen vorhanden

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - bewegt den Cursor nach oben
unten - bewegt den Cursor nach unten
links - bewegt den Cursor nach links
rechts - bewegt den Cursor nach rechts
OK-Taste - Bestätigung der Auswahl

Wörter-See



Spielverlauf

Cinderella und der Prinz machen eine Bootsfahrt im Mondenschein. Um zurück zum Schloß zu kommen, müssen sie die fehlenden Buchstaben in den angezeigten Wörtern finden.

Lerninhalt: Buchstabieren

★ **Leicht:** Die gesuchten Buchstaben werden im Wort angezeigt

★★ **Schwer:** Die gesuchten Buchstaben werden nicht angezeigt

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - bewegt das Boot nach oben

unten - bewegt das Boot nach unten

links - bewegt das Boot nach links

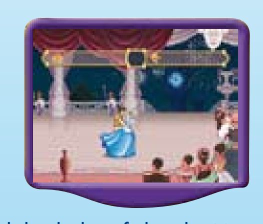
rechts - bewegt das Boot nach rechts

OK-Taste - wird nicht benötigt

Balltanz

Spielverlauf

Cinderella tanzt mit dem Prinz auf dem königlichen Ball. Hilf Cinderella im Rhythmus zu tanzen, indem der Joystick in die Richtung bewegt wird, die der angezeigte Pfeil in der Mitte des Kastens vorgibt, bzw. die passenden Farben auf dem Joystick gedrückt werden.



Lerninhalt: Räumliches Denken

★ **Leicht**: Die zu tanzende Richtung wird durch den Pfeil in der Mitte des Kastens angezeigt

★★ **Schwer**: Die zu tanzende Richtung wird durch den Pfeil oder die farbigen Bälle in der Mitte des Kastens angezeigt

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - passend zu dem angezeigten Pfeil nach oben

unten - passend zu dem angezeigten Pfeil nach unten

links - passend zu dem angezeigten Pfeil nach links

rechts - passend zu dem angezeigten Pfeil nach rechts

OK-Taste - wird nicht benötigt

Farbige Tasten auf dem Joystick - passend zu den angezeigten Farben drücken

Ergebnis-Bildschirm

Im Abenteuer-Modus zeigt die Prinzessinnen-Checkliste nach jedem Abenteuer-Spiel, welche Spiele bereits erfolgreich absolviert worden sind. Der Ergebnis-Bildschirm kann durch Drücken der **OK-Taste** übersprungen werden.

LERNSPIELE

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Wörter-Mauer, Körner-Mathe, Essenskorb und Musikspiel. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Erklärung der Bildschirmanzeige bei den Lernspielen



In allen vier Lernspielen wird der aktuelle Spielstand am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Lernspiele

Lernspiel 1: Wörter-Mauer



Spielverlauf

Oh nein! Luzifer versucht Jaques und Karli zu fangen. Hilf ihnen die Löcher in der Mauer mit den gesuchten Buchstaben zu füllen, bevor Luzifer sie fängt!

Lerninhalte: Buchstaben und Buchstabieren

★ **Leicht:** Es muss der angezeigte, fehlende Buchstabe geschrieben werden

★★ **Schwer:** Es muss der richtige, fehlende Buchstabe gefunden und geschrieben werden

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - wird nicht benötigt

unten - wird nicht benötigt

links - bewegt den Cursor nach links

rechts - bewegt den Cursor nach rechts

OK-Taste - Auswahl des Buchstabens

Stift - Auswahl und Schreiben

Lernspiel 2: Körner-Mathe

Spielverlauf



Karli und Jaques sammeln Körner für ihre Mäuselöcher ein. Löse erst die Mathe-Aufgabe, um die richtige Anzahl an Körnern einzusammeln. Beeil dich, bevor die Hühner alle Körner aufpicken. Bewege dich nicht, wenn Luzifer aufwacht!

Lerninhalt: Mathematik

★ **Leicht:** Mathe-Aufgaben im einstelligen Zahlen-Bereich

★★ **Schwer:** Mathe-Aufgaben im zweistelligen Zahlen-Bereich

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - bewege Jaques/Karli nach oben
unten - bewege Jaques/Karli nach unten
links - bewege Jaques/Karli nach links
rechts - bewege Jaques/Karli nach rechts
OK-Taste - Aufsammeln der Körner bzw. hinein bringen der Körner in das Mauseloch

Lernspiel 3: Essenskorb

Spielverlauf



Hilf Jaques und Karli Lebensmittel an Luzifer vorbei in ihr Mauseloch zu schmuggeln. Dabei muss das Mauseloch mit dem passenden Oberbegriff / Lebensmittel ausgewählt werden, welcher/welches zu dem geschmuggelten Essen passt. Vorsicht vor Luzifer!

Lerninhalt: Zuordnung

★ **Leicht:** Zuordnung des Essens in das Mauseloch mit dem passenden angezeigten Lebensmittel

★★ **Schwer:** Zuordnung des Essens in das Mauseloch mit dem passenden Oberbegriff

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben - bewege den Korb nach oben
unten - bewege den Korb nach unten
links - bewege den Korb nach links
rechts - wird nicht benötigt
OK-Taste - wird nicht benötigt

Lernspiel 4: Musikspiel



Spielverlauf

In diesem Spiel werden Musiknoten angezeigt, welche vorbei rollen. Wenn die Musiknote zu der gesuchten, angezeigten Note passt, muss die **OK-Taste**, zur Auswahl, gedrückt werden.

Lerninhalte: Kategorisierung und Problemlösung

★ **Leicht:** Lieder mit wenig gesuchten Musiknoten

★★ **Schwer:** Lieder mit mehr gesuchten Musiknoten

Bedienung des Joysticks/Joypads

oben	-	wird nicht benötigt
unten	-	wird nicht benötigt
links	-	wird nicht benötigt
rechts	-	wird nicht benötigt
OK-Taste	-	drücken für die Auswahl der Musiknoten

SING MIT

Sing mit - Erklärung der Bildschirmanzeige

Bewegen Sie den Cursor auf das Lied, welches Sie auswählen möchten. Auf der rechten Seite können Sie außerdem wählen, wie laut das Lied sein soll und ob Sie alleine oder zusammen mit Cinderella singen möchten. Wenn Sie alle Einstellungen ausgewählt haben, bestätigen Sie bitte mit der OK-Taste.





Spielverlauf

Singe mit Cinderella ins Mikrofon, wenn es ein Mikrofon gibt und folge den Wörtern auf dem Bildschirm. Du kannst natürlich auch ohne Mikrofon und alleine singen.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

* Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
* Beschreibung des Problems
* Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________

________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: **info@vtech.de**

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)





in China gedruckt
91-002088-643